ファイナルファンタジー

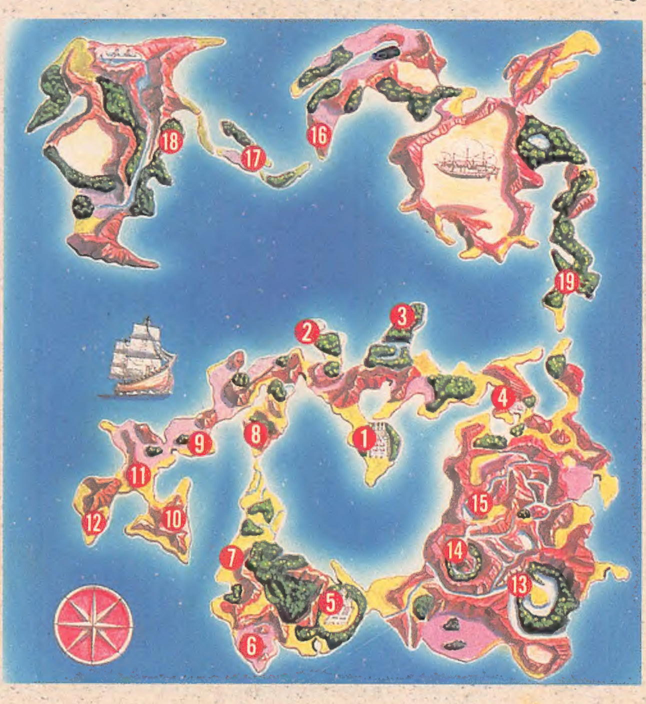


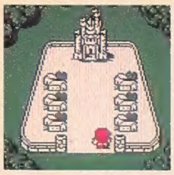
攻略マニュアルPART 2

ファミコン通信 1月8・22日合併号とじこみスペシャル

これさえあれば ひと目でわかる ファイナルファンタジー 全世界マップだ!!

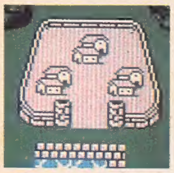
最初のうちはいいけど、先々いろんな場所に進んでいくと、どこがどういう場所だったかって、なかなか思い出せなかったりするんだよね。そこで、各場所の入り口写真付きの全世界マップを紹介するぜ。下のメモ欄に、気付いたことや、手に入れた物などを書いておくといいぞ。

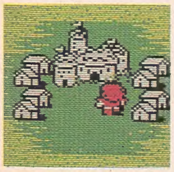



❶コーネリアの城と町


❷カオスの神殿


❸マトーヤの洞窟


❹港町プラボカ


❺エルフの城と町

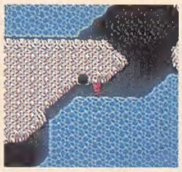

❻沼の洞窟


❼西の城


❽ドワーフの村


❾メルモンドの町

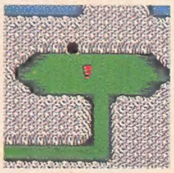

❿土の洞窟


⓫巨人の峠

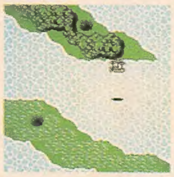

⓬賢者の洞窟


⓭クレセントレイクの町

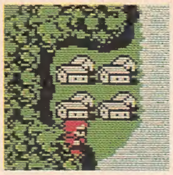

⓮グルグ火山


⓯氷の洞窟


⓰試練の城


⓱ドラゴンの洞窟


⓲オンラクの町


⓳ルフェイン人の町

敵を効率よく倒すための攻略ポイントは!?

1.力で攻めてくるモンスターの攻略法

腕力では負けそうだなっていう敵が現われたら、ダメージ受ける前に、魔法を使って先制攻撃だ。

ファイア	敵に炎の力で10～40のダメージ。
サンダー	敵に稲妻で10～40のダメージ。
ブリザド	敵に冷気で20～80のダメージ。
ストライ	攻撃力が14パーセント上がる。
ファイラ	敵に炎の力で30～120のダメージ。
ヘイスト	攻撃回数が2倍になる。
ブリザラ	敵に冷気で40～160のダメージ。
ファイガ	敵に炎の力で50～200のダメージ。
クラウダ	毒の煙を出して攻撃する。
サンガー	敵に稲妻で60～240のダメージ。
デス	心臓のある敵を即死させる。
クエイク	大地震を起こして即死させる。
スタン	HP300までの敵は確実にマヒ。
ブリザガ	敵に冷気で70～280のダメージ。
ブライン	敵の目を見えなくさせる。
ホーリー	敵に強力なダメージを与える。
フレアー	敵に即死に近いダメージを与える。
ストップ	敵の時間を止めてマヒさせる。
デジョン	敵を違う次元に葬り去る。
キル	敵をほぼ即死させる。

2.アンデッドモンスターの攻略法

アンデッドの奴に冷気や眠りの魔法をかけたって、まず効果はない。目には目を、歯には歯をだぜ。

ディア	アンデッドに20～80のダメージ。
アディア	アンデッドに40～160のダメージ。
ダディア	アンデッドに60～240のダメージ。
カディア	アンデッドに80～320のダメージ。

3.水中にいるモンスターの攻略法

水中では炎は使えない。これ当たりまえの話。水中に住む奴らに一番効果的なのは、稲妻なのだ。

サンダー	敵に稲妻で10～40のダメージ。
サンダラ	敵に稲妻で30～120のダメージ。
サンガー	敵に稲妻で60～240のダメージ。
スタン	HP300までの敵は確実にマヒ。
フレアー	敵に即死に近いダメージを与える。
ストップ	敵の時間を止めてマヒさせる。
デジョン	敵を違う次元に葬り去る。
キル	敵をほぼ即死させる。

4.魔法を使うモンスターの攻略法

魔法を使ってくる敵、これが一番やっかいだね。先制攻撃で敵の攻撃を封じ込めればいいんだけど。

スリプル	敵全員を眠らせる。
サイレス	魔法の呪文を封じこめる。
ホールド	敵をマヒさせる。
スリプラ	敵1匹を確実に眠らせる。
コンフュ	敵を混乱させて同士討ちさせる。
クラウダ	毒の煙を出して攻撃する。
スタン	HP300までの敵をマヒさせる。
ブレイク	敵1匹を石化する。
ブライン	敵の目を見えなくさせる。
デスペル	敵の能力をなくすことができる。
ストップ	敵の時間を止めてマヒさせる。
デジョン	敵を違う次元に葬り去る。
キル	敵をほぼ即死させる。

戦い方が違う(!?) 前半戦と後半戦だ

ゲームスタートしてから、しばらくの間は、お金も体力もあまりないから、最初はザコを相手にチマチマと戦っていくしかないのだ。ここできっちり戦い方の基本をつかんで、お金と経験値をちょっとずつでもためていこう。魔法を使えるようになったとしても、まだまだ数少ない。攻撃の魔法よりもむしろ防御の魔法に重点をおいたほうが無難かもしれない。攻撃力は、武器や腕力に頼ったほうが、効率がいいと思うよ。戦士、赤魔術師なら大丈夫。

だけど、ゲームも中盤から後半にさしかかってくれば、戦い方は変わってくる。クラスチェンジをした後は、それぞれの役割や特徴がよりはっきりしてくるからだ。魔術師（クラスチェンジ後は魔導士だぜ）の中でも、とくに黒魔導士の攻撃魔法の威力はスゴイ。もしもパーティーに組み入れていたら、無理してでも、レベルの高い魔法を覚えておくべきだ。もちろん他の魔導士だって十分期待できるし、戦士も魔法が使える。つまりは魔法戦だな。

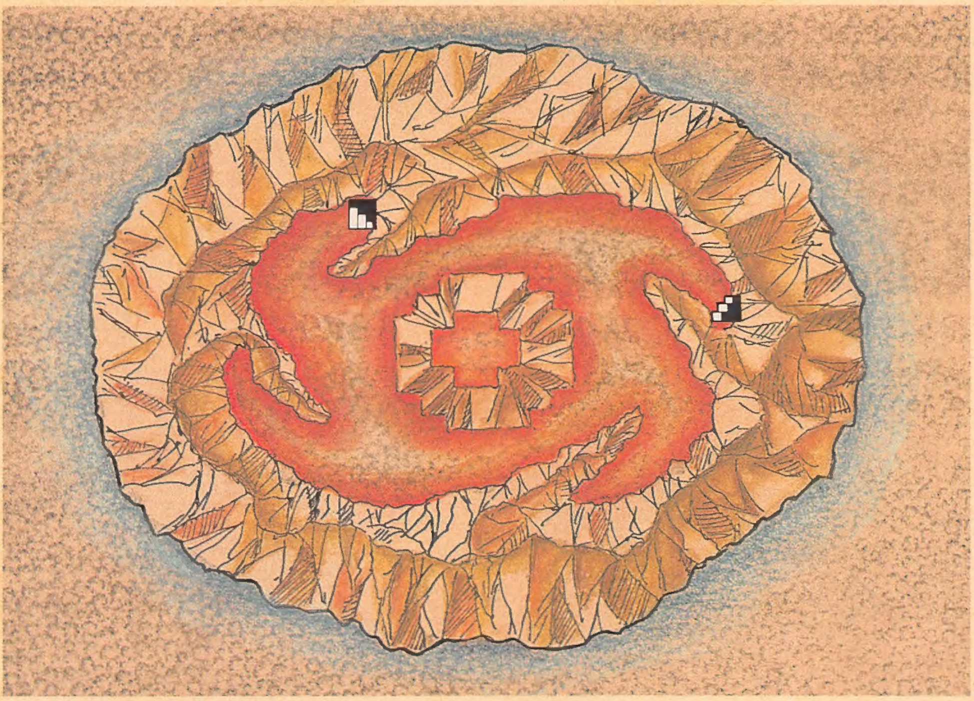
5.敵の攻撃を受けにくくするには……

まず一番たいせつなのは、味方の防御率を高めておくこと。そして、敵の力を弱めることだ。

ブリンク	回避率を32パーセント高める。
スリプル	敵全員を眠らせる。
インビジ	回避率を20パーセント高める。
ダクネス	敵の回避率、命中率を下げる。
スロウ	敵の攻撃回数を減らす。
ホールド	敵をマヒさせる。
フィアー	敵を追いはらうことができる。
バコルド	冷気によるダメージを減らす。
スリプラ	敵1匹を確実に眠らせる。
コンフュ	敵を混乱させて同士討ちさせる。
ラスロウ	敵1匹の攻撃を確実に封じる。
インビア	回避率を20パーセント高める。
バマジク	敵の死の魔法を確実に防ぐ。
ブレイク	敵1匹を石化する。
セーバー	自分の命中率と攻撃力を高める。
ブライン	敵の目を見えなくさせる。
バオル	敵のすべての攻撃を確実に防ぐ。
デスペル	敵の能力をなくすことができる。

グルグ火山マップ

クレセントレイクの町に寄ったあとに、たぶん訪れることになると思うのが、この火山だ。ダメージの床に気をつけないとね。



地下1階

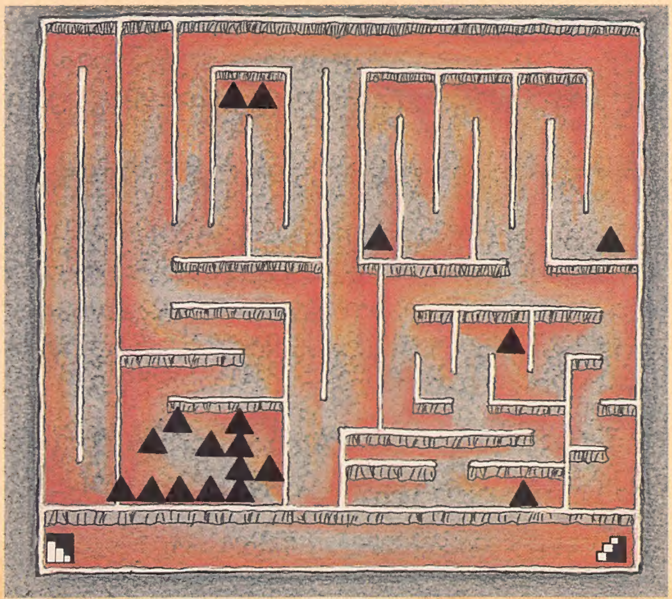
火山の噴火口付近だね。ここからすでに、ダメージの床が広がっている。でも避けて通ることはできないから、4人のHPの残量をよく確認してから、中に進んでいこう。

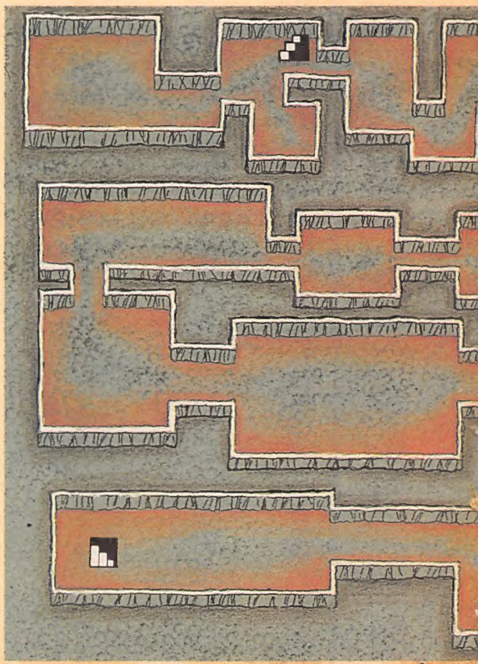
地下3階

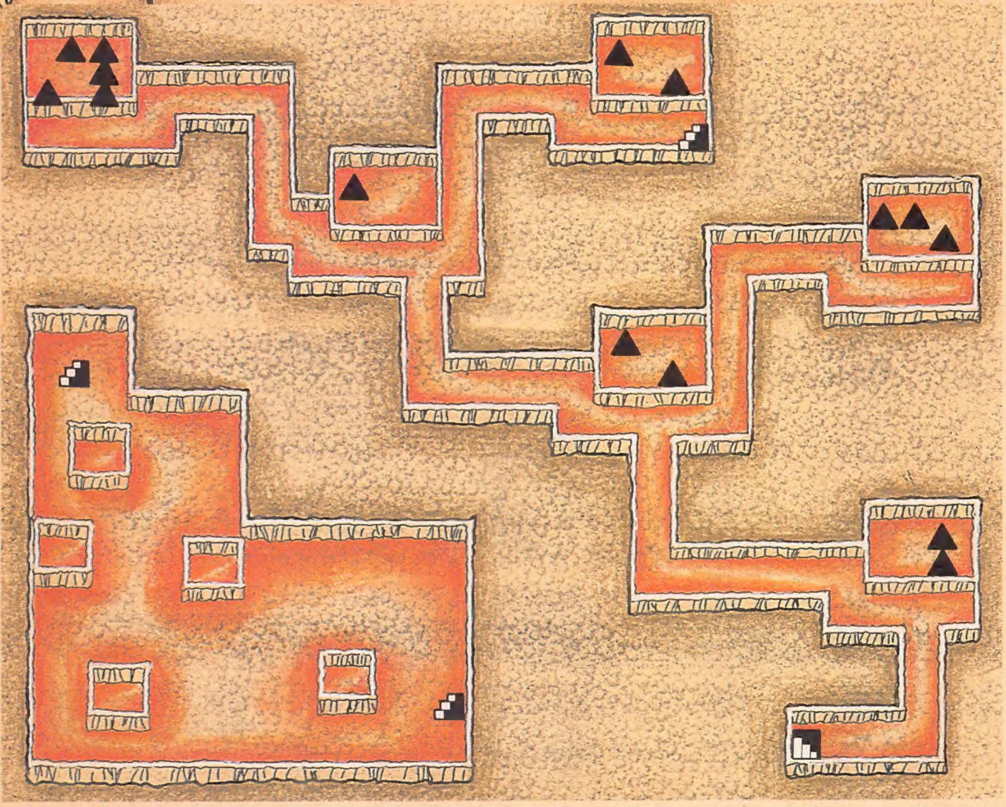
でもって、この階はまたゴチャゴチャしているのだな。地下4階とこの階を行き来しないと、全部をまわることはできないぞ。あー、マップがあってよかったね。

地下2階

ここは、マップ下段の通路から上の迷路に入りこむのだ。大事な宝もまじっているぞ。最短距離を計算して。





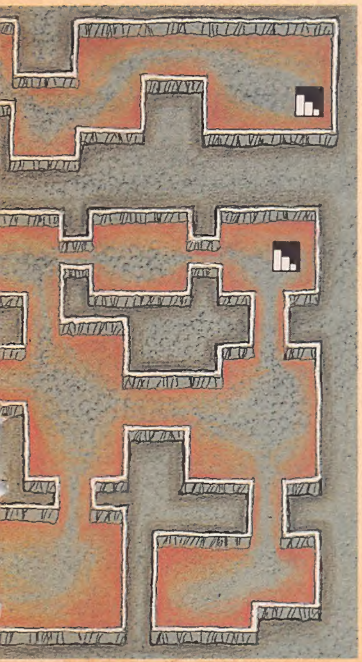


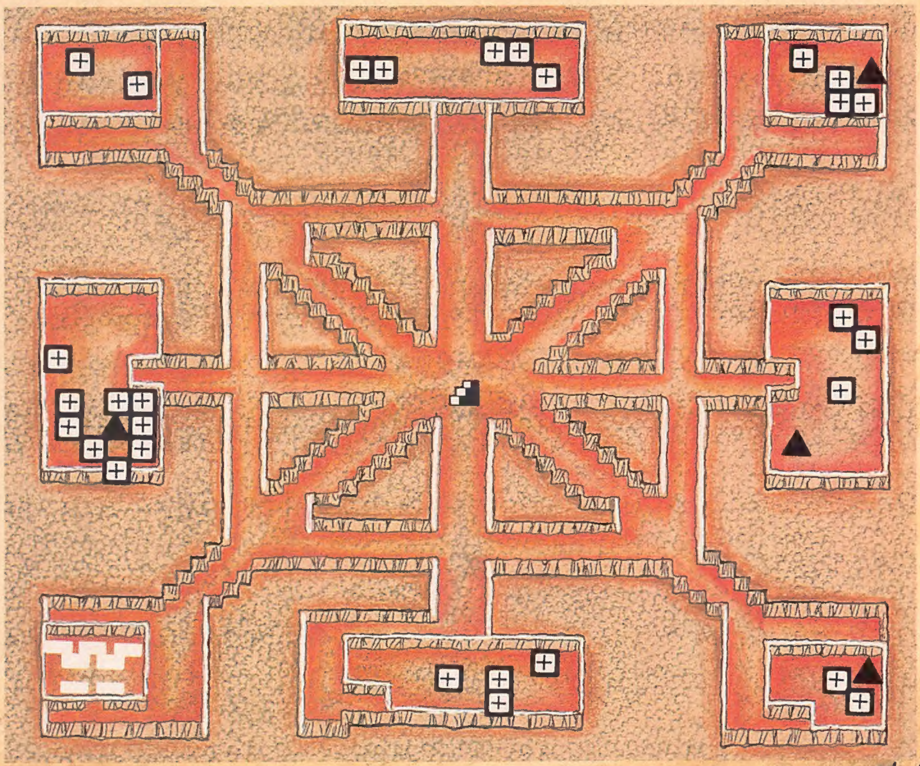
○地下4階

地下3階は、地下4階のそこここにある宝物を手に入れるための、いわば通り道らしい。ところで、ダメージの床ではHP1までは減るけど、死ぬことはない。だけど、そこで敵に出会ったらダメだけどさ。

○地下5階

ここが問題の地下5階。末広がりの八方向に道が分かれていて、エラクめんどーな構図になっている。この階に来る前に、一度地上に戻って体力などを回復させてから、再び挑戦することをオススメする。そしてあの部屋にいけば……。

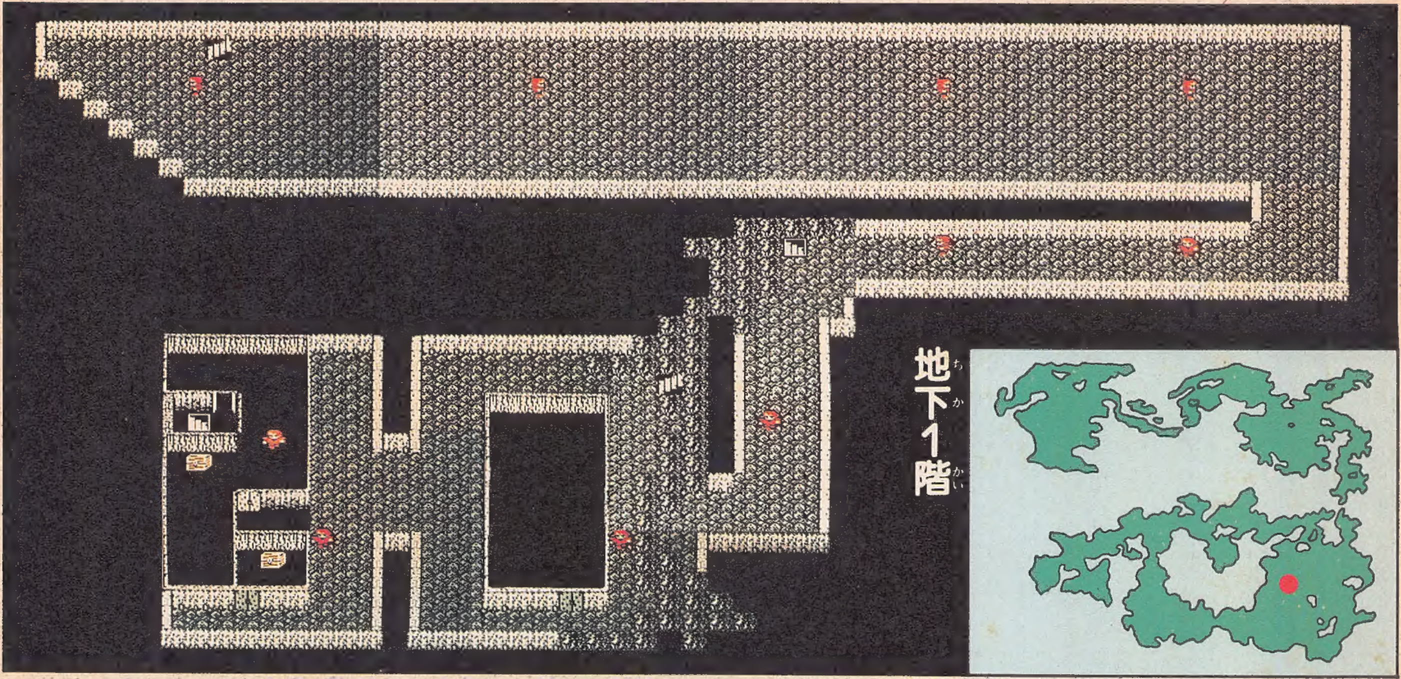


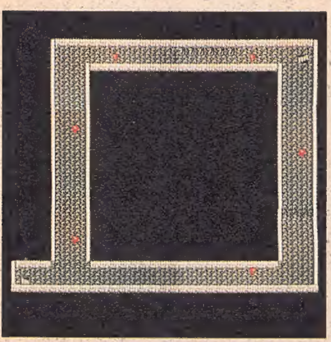


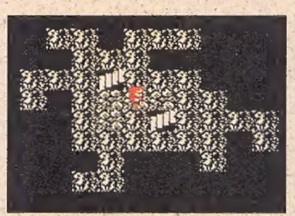
氷の洞窟

一度は落とし穴に落ちなきゃいけないかもね

地下２階の部屋に入ると、宝箱がいっぱいある。でも、そのまわりには落とし穴もいっぱいだぜ。どっちにしても落ちなきゃいけないんだけどね。

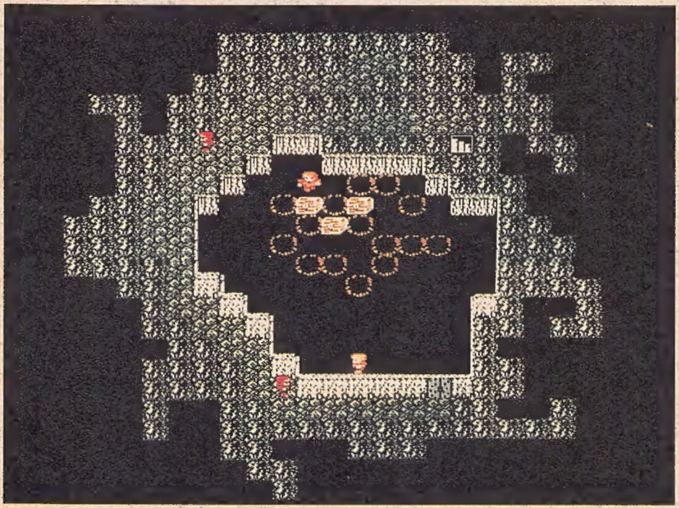


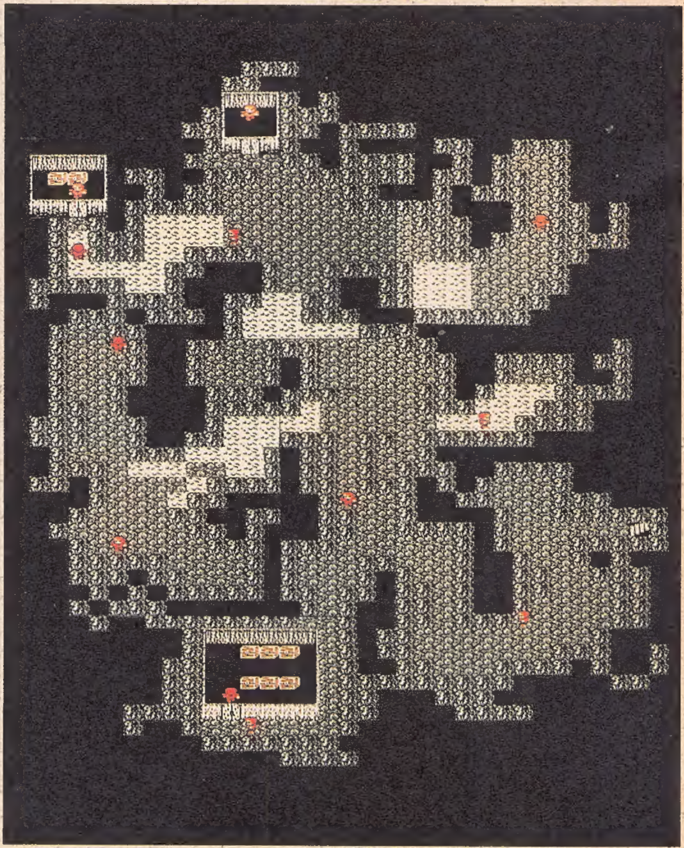




地下３階➡

地下２階⬇

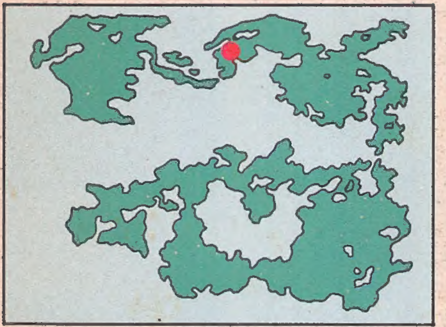




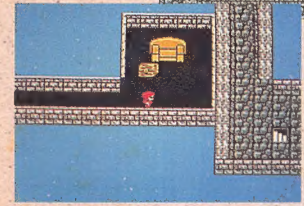
試練の城

ワープ、ワープで進む迷路になっているのだ

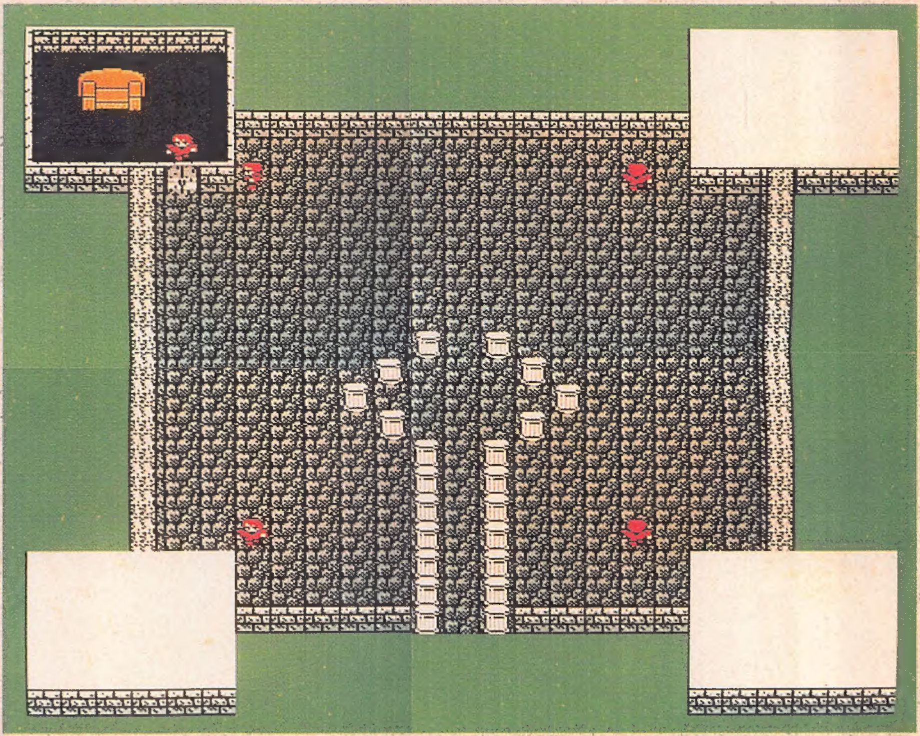
ここの城で、4人は真の勇者になるための、つまりクラスチェンジするための条件を整えなくてはならない。何かを見つけ出せば……。



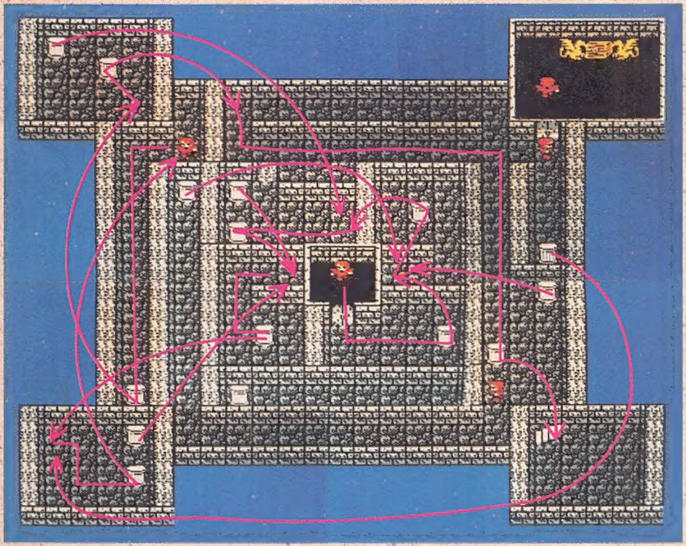


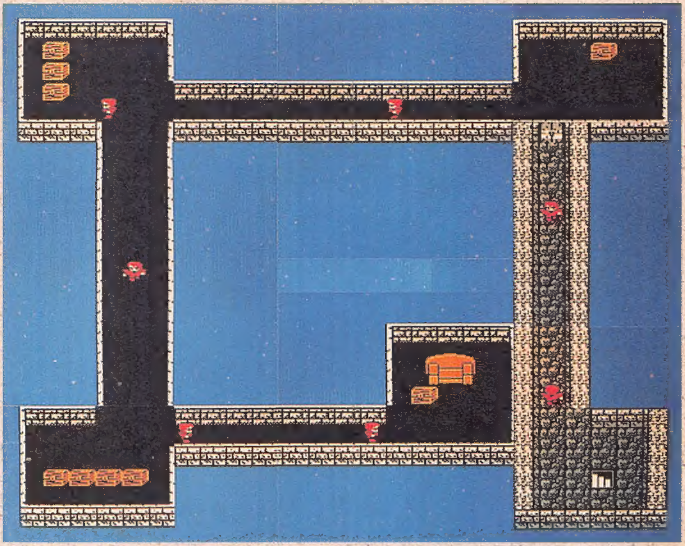


どの部屋にも扉がない。ここでは、部屋にある柱を使ってワープするのだ。どの柱がどこへいくかを覚えなくちゃ。



➡1階
⬇2階
⬅3階





ワンポイント・アドバイス1

魔法が使える武器と防具

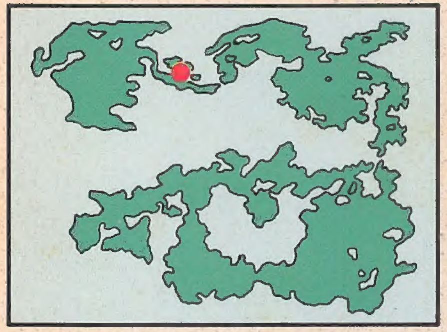
武器と防具の中には、魔法の効果のあるものも。"魔法"のかわりに使えるぞ。

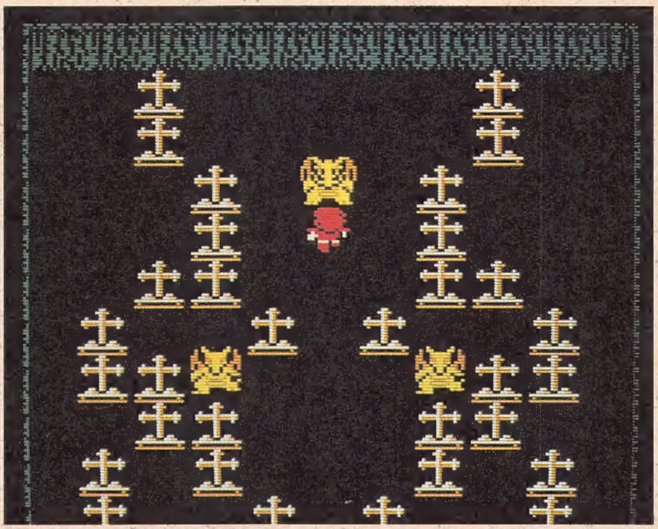
ライトアクス	アディアの魔法が使える。
いやしのつえ	ヒールの魔法が使える。
まじゃつのつえ	ファイラの魔法が使える。
ディフェンダー	ブリンクの魔法が使える。
まどうしのつえ	コンフュの魔法が使える。
トールハンマー	サンダラの魔法が使える。
レイズサーベル	クラウダの魔法が使える。
しろのローブ	インビアの魔法が使える。
くろのローブ	ブリザラの魔法が使える。
いやしのかぶと	ヒールの魔法が使える。
ガントレット	サンダラの魔法が使える。
きょじんのこて	セーバーの魔法が使える。

ドラゴンの洞窟

"勇士の証"があれば、クラスチェンジできる

全部で6ヵ所ある洞窟のどこかに、バハムート王の部屋がある。"勇士の証" となる何かがあれば、ここでクラスチェンジすることができるぞ。





⬅戦士の前に立っておられる方が、ドラゴンの王バハムート様だぜ。



⬆クラスチェンジするのが、ここでの目的だけど、いろいろ情報も仕入れようね。



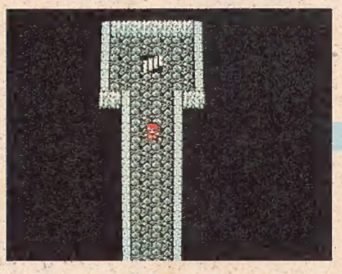
⬆ここにいるドラゴンたちは、やさしくて、かわいいのだ。

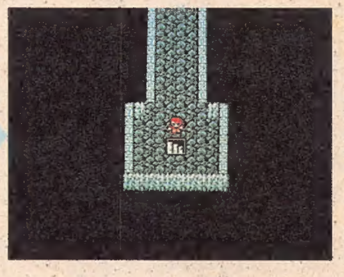


⬅洞窟群の中では、一番左はしにある穴。ま、順番に下りていけばいいんじゃない。



➡この島には、2つも穴がある。まさか下でつながってるわけじゃないよね。そう、別々。





⬅6つの洞窟のどこかに、こういう通路がある。この一本道は、かなり長いのだ。とにかく進もう。

⬅約3画面分ほど歩くと、ようやく階段が。どうやら、この下にバハムート王の部屋がありそうだな。

地下2階へ!!

キャラバン

ここの場所は地図にはのっていないのだ。北半球のとある町のとある人と話をすれば、位置がわかるかも。それにしても、ここにはお店は1軒だけ。売り物もひとつだけだ。



⬅幻の町キャラバンに、たった1軒の幻のお店。何があるのだ⁉



➡エッ、ようせいのビン⁉ いったい何なの‼

魔法ワンポイントアドバイス

1. 味方の力をアップさせる

同じ攻撃をするなら、効率よくやりたいものだ。味方の命中率やアーマーなどを高める魔法でフォローしておこう。

プロテス……………アーマーが8ポイント上がる。	プロテア……………アーマーが12ポイント上がる。
シェイプ……………命中率が10パーセント上がる。	セーバー……………命中率が40パーセント上がる。
シェイラ……………敵全部への命中率が上がる。	

2. 味方の体力を回復させる

町から遠く離れたところで味方に死なれることほどツライものはない。復活の魔法は黒魔術師だけだけど、ぜひとも。

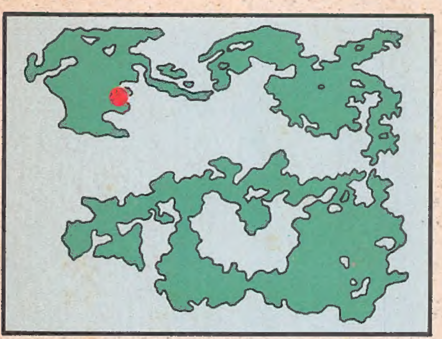
ケアル……………HPが16～32回復する。	レイズ……………味方1人を復活させられる。
ケアルア……………HPが32～64回復する。	ヒーラ……………全員のHPが24～48回復する。
ヒール……………HPが12～24回復する。	ストナ……………石化した体を元に戻す。
ポイゾナ……………味方が受けた毒を消す。	ケアルガ……………味方1人のHPが完全に回復。
ボキャル……………サイレスの効果を打ち消す。	ラヒーラ……………全員のHPが48～96回復する。
ケアルダ……………HPが64～128回復する。	アレイズ……………生命の復活とHPの完全回復。

3. ダンジョンから外に出る

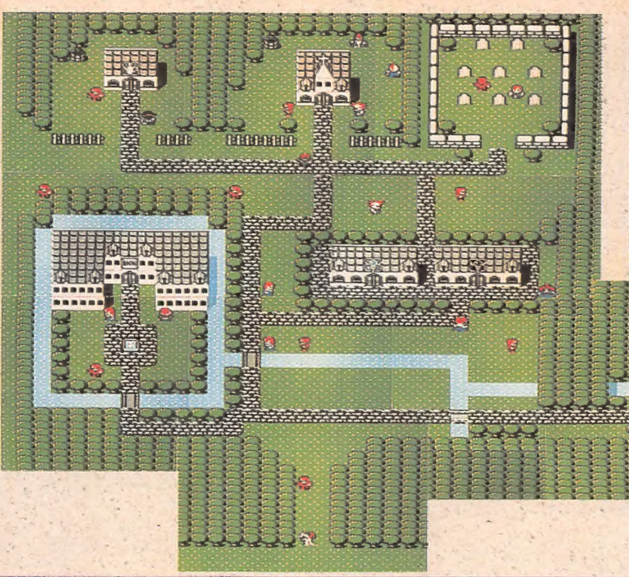
そして、やっぱりぜひとも覚えておきたい魔法がコレだ。目的を果たしたら、早いとこ脱出したいって思うジャン。

テレポ……………ひとつ前の階に戻る。	ダテレポ……………洞窟などから外に脱出できる。

オンラクの町



ドラゴンの洞窟を出ると、すぐ横にあるのがこの町だ。海底神殿に行くには、この町はとっても重要なのだ。ある条件を満たせば、何かに乗って海底神殿に行くことが…。





☗海底神殿になる前は、ただの神殿だったらしい。



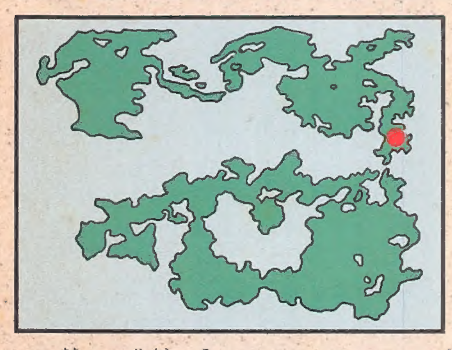
☗妖精や人魚がいるかと思うと、今度はロボット。



アイテム値段表

道具屋	テント	250
	コテージ	3000
	ポーション	60
	どくけし	75
	きんのはり	800
白魔法屋	バマジク(7)	45000
	ラヒーラ(7)	45000
黒魔法屋	セーバー(7)	45000
	ブライン(7)	45000
宿屋		300
教会		750

ルフェイン人の町

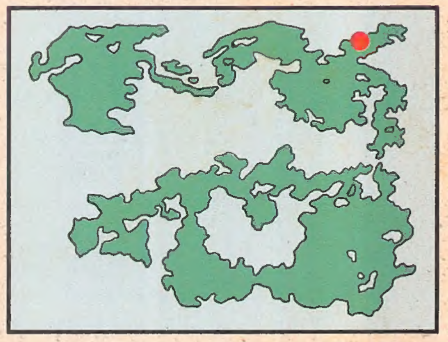


この町は、時空を超えちゃっているらしい。言葉がゼーンゼン通じないんだよね。理解するためには、何かアイテムが必要なのだ。

アイテム値段表

白魔法屋	アレイズ(8)	60000
黒魔法屋	フレアー(8)	60000

山頂の町



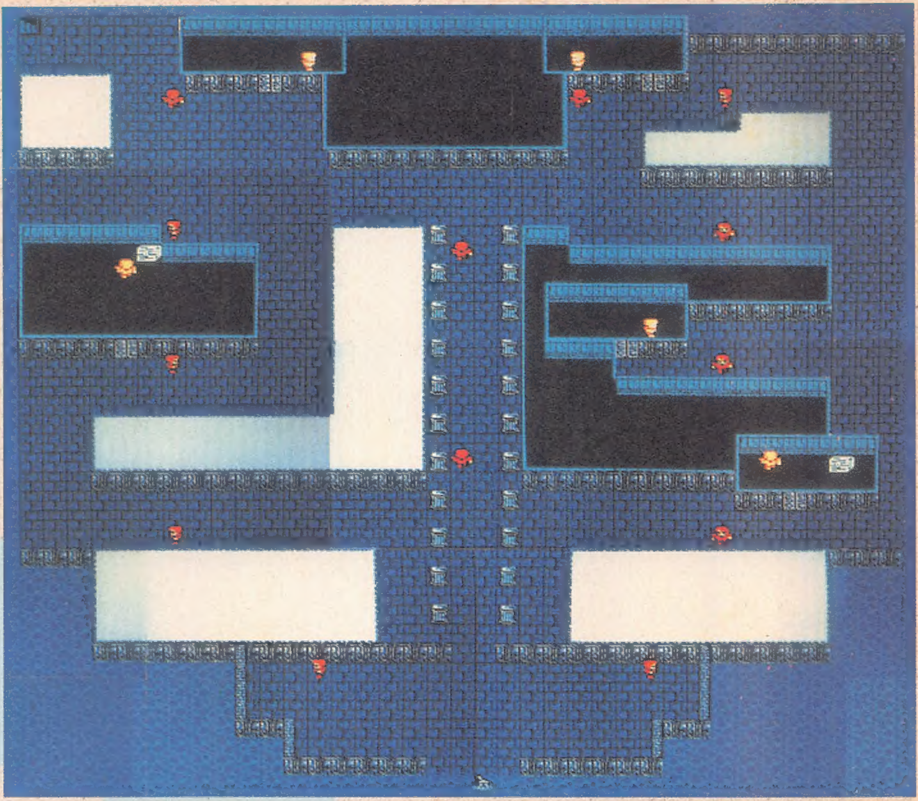
ここの町は、けっこう広いのだ。それに、以前見かけたことのある人たちもいたりする。マトーヤとホウキのコンビやら、海賊やら……。奥の方にいくと、湖もあるぞ。ここで、なくしたものが見つかるかもね。

アイテム値段表

道具屋	テント	250
	コテージ	3000
	ポーション	60
	どくけし	75
白魔法屋	ケアルガ(7)	45000
	カディア(7)	45000
黒魔法屋	ブリザガ(7)	45000
	ブレイク(7)	45000
防具屋	ルビーのうでわ	50000
	まもりのゆびわ	20000
	ネコのツメ	65000
白魔法屋	ホーリー(8)	60000
	パオル(8)	60000
	デスペル(8)	60000
黒魔法屋	ストップ(8)	60000
	デジョン(8)	60000
	キル(8)	60000
宿屋		500
教会		750

海底神殿

この神殿へは、ある手段を使わないと来ることができない。海底ってことは、下へ下へと潜っていくわけだ。で、この神殿の中だけど、すっごく入り組んでいるのだ。各階とも細切れで、それぞれ独立しているようだ。1階のマップだけは紹介しちゃうけど、他の階のマップは自力で作るべしっ!!

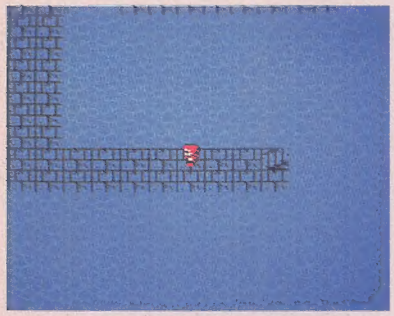


1階

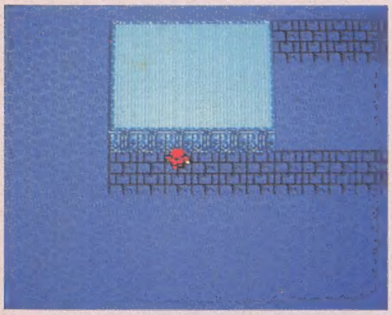
屋根のある部分は、同じ階でも次元が違うというふうに考えてね。別の階段からでないと入れないようだ。

地下1階

地下はとにかく上ったり下りたりせわしないのだ。



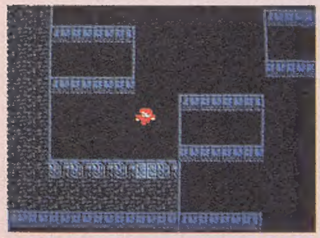
⬆う、暗い。おまけに細い通路だから、一歩踏みはずしたら、深ーい海にドッボーンだぜ。ゾゾッ!!



⬆あららら、部屋はあれど扉は見えず。いったいどこから入ればいいの!?　しょーがない裏へまわるか。

地下2階

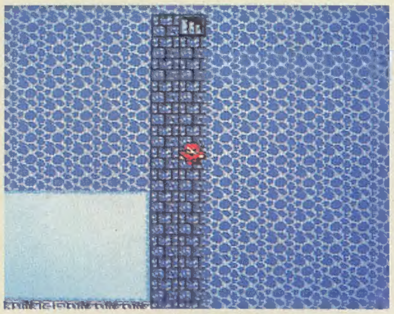
地下2階のどこかの部屋に、重要な人物が潜んでいる。



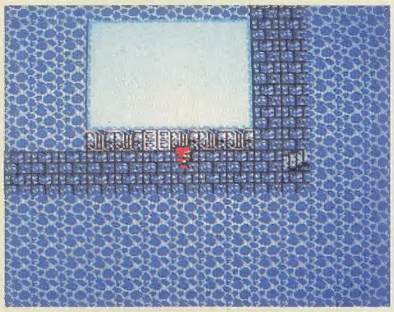
⬅カラッポの部屋がいっぱいだ。この扉を抜けて、ズズッと通路を進んでみようって思わない？

2階

地下は暗一かったけど、上に上がるごとにだんだん明かるくなってきた。



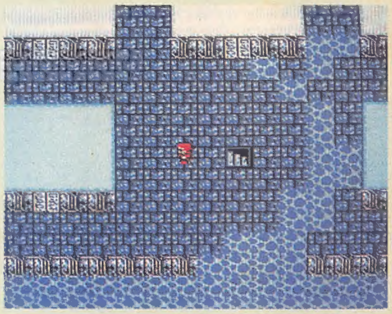
⬆地下は暗くてさ、どこに階段があるのかよくわからなかったけど、こっちは明かるくってイーヤ。ね。



⬆この階の宝もすべて取ったら、3階へ。寄り道なんかしてられるか、なんて考えずに。いい物がある。

3階

地下も重要だけど、階上だってかなり重要地点なのだ。くまなく歩け！



⬆ここはまたいっぱい部屋があるなあ。ところどころ床が欠けてるから、ちょっとした迷路になってる。



⬆なんと、ウワサの人魚がここにいた。他の部屋にも、いっぱいいるみたいだ。彼女たちはなぜここに。

滝の裏

滝の裏……。いったいどういうところなんだろうね。飛空艇でよーく探したら、ひょっこり見つかるかもしれないね。あんまり広くはないけど、すっごいゴチャゴチャの迷路になっているらしい。でもまあ、しん気楼の塔に行くためには、なんとしてもここに来なくちゃならないのだ。そして……。



⬅滝を見つけて、中に入ると、こんなふーになっているのだ。



➡こいつ、ロボットみたいだな。いわゆる機械語というやつか!?

ワンポイント・アドバイス2

アンデッドモンスター

〝アンデッド〟は不死身ということ。奴らには炎の魔法しか効かないぞ。どんどん石や毒の魔法をかけてきてしつこいから要注意。ゾンビやガスト、スケルトンなどと同じ姿をしているのは、まずアンデッドだと思ったほうがいい。

しん気楼の塔

後半戦もいよいよ佳境 しん気楼の塔には何が

飛空艇で飛び回っているときに、気付いた人も多いはずのこの塔。行ってみたけど中に入れなかったでしょ。あるアイテムがないとダメだぜ。

1階

外形からもわかるように、この塔はまあるくなっているのだ。で、塔だから1階が一番広いわけ。



⬆うわ、いっぱい宝箱があるぞ。そろそろ持ち物いっぱいだから、何か捨てなくちゃな。



⬅おやま、またもやロボットだ。このへんはロボットが多いなあ。なんで!?



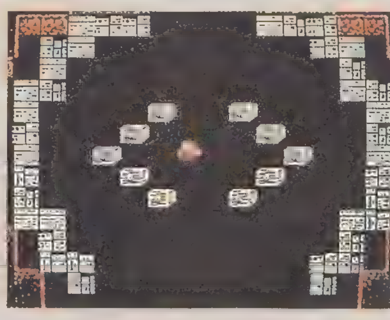
⬅もうひとつの扉から出れば、2階への階段があった。変な通路だなあ。

2階

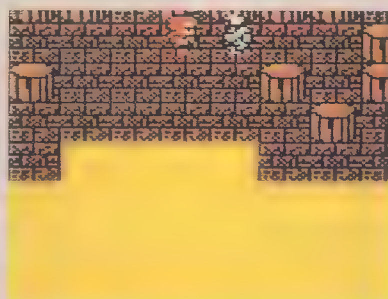
クルクル回りこんでいかないと、真ん中の部屋に行けないみたいだ。3階への階段付近には変な奴が!?



⬆この丸い岩、この床、BGM、どっかで覚えがない？ 色こそ違え、沼の洞窟っぽいのだ。



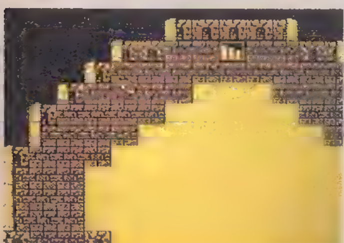
⬅たしかに沼の洞窟に似てるけど、でもここはしん気楼の塔。お間違いなく。



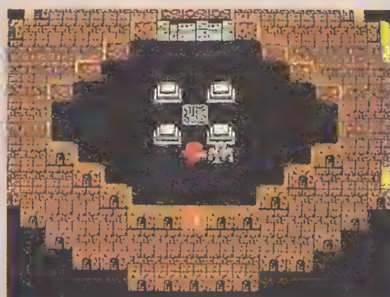
⬅あれ、なんだコイツ。ロボットじゃん。じつは、ここで重大な情報が……。

3階

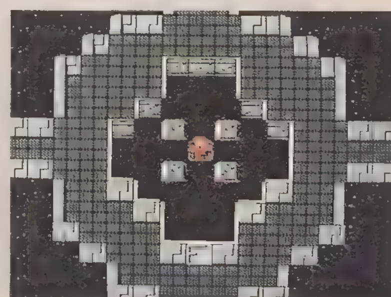
そして、最上階へ。やっぱりここへも何かを持っていないと、来た意味がないのだ。だって……。



⬆あ、いーこと聞いちゃった、なんてねー。でも、もうある物を持ってるからいーんだよ。



⬅ありゃりゃ。ここは不思議な造りの部屋だな。ここで、どーすりゃいいの。



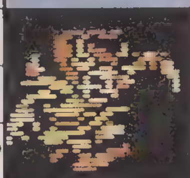
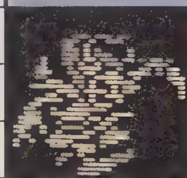
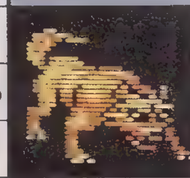
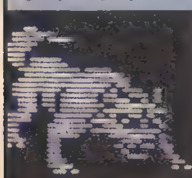
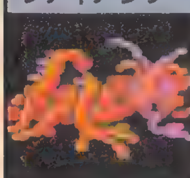
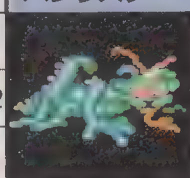
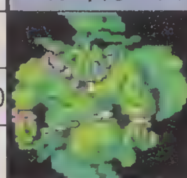
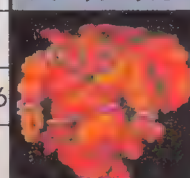
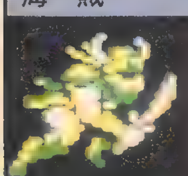
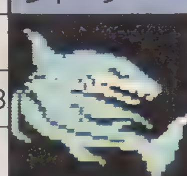
⬅おやー、塔の3階に、こんな色の部屋があったのか。ふんいき違うなー。

モンスターいっぱいマニュアル!!

毒のある奴、魔法をかける奴、大ギル持ちなど敵の特徴はさまざま。効率よく戦おうぜ。

➡表の見方

モンスター名	もらえる経験値	敵の容姿	敵の説明	もらえるギル	攻撃力	敵のHP	場所	弱点	特性

モンスター名	経験値	容姿	説明	ギル	攻撃力	HP	場所	弱点	特性
ゴブリン	6		スタート地点付近によく出現する。はじめは無理をせず、ザコとだけ戦うのだ。	6	4~8	8	地上		
ゴブリンガード	18		強さはゴブリンのおよそ倍。もらえる経験値、お金は3倍なので、ちょっとお得?	18	8~16	16	地上		
ウルフ	24		狼なので、当然森の中に多く出現する。残念なことにお金はあまり持っていない。	6	8~16	20	地上		
ウォーグウルフ	93		ダンジョンなどでよく出てくる。HPが多いので、少し手こずるかもしれないな。	22	14~28	72	地上		
ウェアウルフ	135		ウォーグウルフとよく似ているが、毒を使う分手強い。ただし、倒せれば儲けは大。	67	14~28	68	地上		毒
ウィンターウルフ	402		今号で初登場。コイツは強いぞっ!! ふぶき攻撃をされる前に、手早く倒すのだ。	200	25~50	92	地下	炎	
リザード	153		ドラゴンの血を引く化け物トカゲ。無理さえしなければ、なかなかの稼ぎになる。	50	18~36	92	地上		
ファイアリザード	2472		リザードなんかとは比べものにならないほど強い。想像通り、炎の魔法を使うぞ。	1200	31~62	296	地下	冷気	
バシリスク	1977		リザードの仲間。魔法を使うので、大勢だと怖い。弱点は特にないので正攻法で。	658	30~60	196	地下		
ヒルギガース	879		特殊な攻撃がないのがせめてもの救い。ギガース族は強い分だけ稼ぎも大きいぞ。	879	38~76	240	地上		
ファイアギガース	1506		場所によっては、わりとよく出現する。一撃でやられてしまったりすることも。	1506	73~146	300	地下	冷気	
ソルジャー	4000		こちらが恐縮してしまいそうになるほど、経験値とお金をくれる。これはウレシイ。	2000	102~204	400	塔	稲妻	
サハギン	30		たいして強くもないくせに、大部隊を編成して襲ってくるのだ。あーしつこいっ!!	30	10~20	28	海	稲妻	
サハギンチーフ	105		チーフっていうぐらいだから、少しは強いかな。魔法はケチらず、どんどん使え。	105	15~30	64	海	稲妻	
サハギンプリンス	882		あーまたサハギンか、と思ったら大間違い。海の敵では一、二を争うオソロシサ。	882	47~94	204	海	稲妻	
海賊	40		ある場所にいる、アイツの手下。弱さを数で補うタイプなのだ。わりと金持ち。	40	8~16	6	海		
パイレーツ	60		英語になっただけで、ずいぶん強くなるものだ。ちなみに地震の魔法は効かない。	120	14~28	50	海		
シャーク	267		あまりレベルが高くないのに海に出ると、サメに食われて一巻の終わりである。	66	22~44	120	海	稲妻	
ホワイトシャーク	2361		白鯨ではなく白いサメだ。目玉が飛び出るほどの経験値とお金がもらえるぞっ!!	600	50~100	344	海	稲妻	

ビッグアイ



42 / 10 / 4~8 / 10

海　稲妻

すぐに倒せればいいんだけど、こいつの大目玉にニラまれると大変なことも!?

ブルードラゴン



3274 / 2000 / 92~184 / 454

塔　炎

普通の敵キャラの中ではおそらく最強。つい、リセットボタンに手がのびる……。

スケルトン

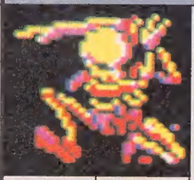


9 / 3 / 10~20 / 10

地下　炎

はっきり言って、かなり弱い。魔法を使うまでもなく倒せる。使っちゃダメだ。

ブラッディボーン



378 / 378 / 26~52 / 144

地下　炎

血ぞめのスケルトン。目の前で見たら、さぞ気持ち悪いことだろう。キライだっ。

ギガースウォーム

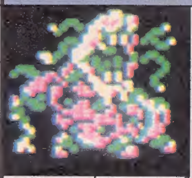


63 / 15 / 17~34 / 56

地上　炎

南半球では、一番よく出るキャラではないだろうか。レベルが上がればザコ同然。

クロウラー



186 / 200 / 1~2 / 84 / マヒ

地下

陰気になったギガースウォーム。とにかくいやらしく、マヒさせてくるので注意!!

ハイエナドン

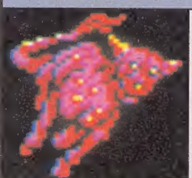


288 / 72 / 22~44 / 120

地下

シャークとほぼ同じ強さを持つ。そういえば、なんとなく似てるような気がする。

ヘルハウンド



1182 / 600 / 30~60 / 192

地下　冷気

火山などで多く出現するようだ。派手な名前に見合う強さを持ち合わせているぞ。

オーガ



195 / 195 / 18~36 / 100

地上

これまた多く出る敵なのだ。レベル上げと小銭かせぎにはもってこいのキャラだ。

オーガチーフ



282 / 300 / 23~46 / 132

地下

ただのオーガよりは強いが、魔法を使ってこないので怖くない。集中攻撃で倒せっ。

オーガメイジ

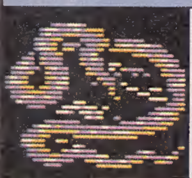


723 / 723 / 23~46 / 144

地下

魔法をあやつる、ひきょうなオーガ。こっちも魔法を使って応戦するのだっ!!

コブラ

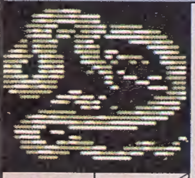


123 / 50 / 6~12 / 56 / 毒

地下

どくけしをきらしているときに出てこられると、泣きたくなる。弱いけどね。

アナコンダ



165 / 50 / 22~44 / 80

地下

大蛇であることには変わりはないが、毒を持っていないのでいくらか気が楽だ。

シースネイク

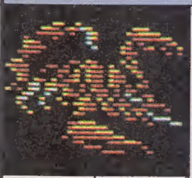


957 / 600 / 35~70 / 224

海　稲妻

見かけは弱そうなんだけど、シャークなどよりもずっと強い。数が多いと苦しいぞ。

サソリ

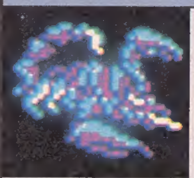


225 / 70 / 22~44 / 84 / 毒

地上

砂漠やダンジョンで出てくる。しっぽに毒があるので頭の方から攻撃!! 無理だね。

ウミサソリ



639 / 300 / 35~70 / 148 / 毒

海　稲妻

稲妻に弱いという弱点はあるものの、サソリよりもグッと強くなっているのだ。

ミノタウロス



489 / 489 / 22~44 / 164

海

レベルが十分上がっていればいいカモだけど、そうでないとちょっとキツイかな。

ミノタウロゾンビ

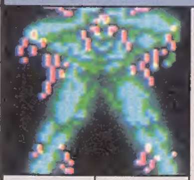


1050 / 1050 / 40~80 / 224

地下　炎

アンデッドモンスターの中では強いほう。特殊な魔法は効かないのでフツーに。

トロル



261 / 621 / 24~48 / 184

地下　炎

他のゲームでは、もっと強いんだけど……。肩身が狭くて泣いてるぞ。オイオイ。

シートロル



852 / 852 / 40~80 / 216

海　稲妻

シーなんとか、ウミなんとかっていうキャラが強いのだ。こいつも例にもれず。

シャドウ



90 / 45 / 10~20 / 50 / 暗闇

地下　炎

アンデッドは攻撃がしづらいので注意。ディアなどの白魔法で倒すのが得策か。

レイス



231 / 231 / 22~44 / 86 / マヒ

地下　炎

集団で出現し、マヒ攻撃をしかけてくる。そのくせ逃げ足の速いヒドイ奴なのだ。

スペクター



432 / 432 / 40~80 / 114 / マヒ

地下　炎

レイスと同様、マヒ攻撃をする。攻撃力が大きいので、さっさと逃げた方がいい。

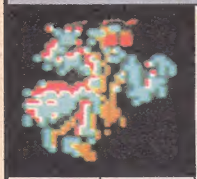
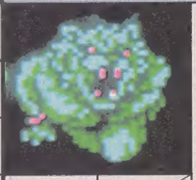
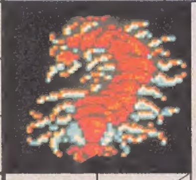
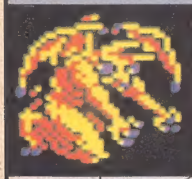
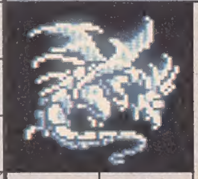
ゴースト



990 / 990 / 93~186 / 180

地下　炎

アンデッドの中では、わりと普通に戦える敵。ただし、攻撃力が並じゃないのだっ。

ゾンビ		24	12	10~20	20		地下	炎	アンデッドの中では、ザコと呼べるだろう。数多く出てくると結構ウルサイ。
グール		93	50	8~16	48	マヒ	地下	炎	ゾンビよりは強い。とはいってもマヒさせられるだけで、たいしたことはないぞ。
ガスト		117	117	8~16	56	マヒ	地下	炎	ちょっとお金持ちになっただけのグール、という感じ。強さはほとんど同じくらい。
ワイト		150	150	20~40	52	マヒ	地下	炎	この種族の中では一番強い。集団で出現したときは、魔法で全滅させるとラクだ。
サンドウォーム		2683	900	46~92	200		地上		これを見たら、たいていの人は気持ち悪いっと思うだろう。とっとと倒しちゃえ。
ラーヴァウォーム		1671	400	50~100	280		地下	冷気	こちらは主に地下で出現する。魔法は使わないが、力がちょっとだけ強いのだ。
ビホルダー		3225	3225	30~60	162		地下		経験値もお金も、昔の苦労がウソに思えるほどたまる。ただし魔法攻撃には要注意。
メデューサ		699	699	20~40	68	毒	地下		一撃で倒せれば別に問題はない。が、先に攻撃されたりすると意外な強敵になる。
ウェアタイガー		780	780	30~60	160	毒	地上		毒の牙を持ったトラ。HPが少し多めなので、複数で出られるとキツイかもね。
ラクシャーサ		603	800	20~40	110		地上		毒がないかわりに、魔法を使ってくるのだ。どちらが強いかは場合により変化。
アンクヘッグ		1194	300	39~78	222	毒	地上		巨大なムカデのようだ。炎が好きそうに見えるが、特に弱点などは見当たらない。
レモラーズ		2244	1000	73~146	320	冷気・炎	地下	冷気・炎	毒は持っていないが、力はアンクヘッグのおよそ2倍。弱点をついて倒すと楽かな。
キティタイガー		438	108	22~44	132		地上		これといって特徴のない敵だ。倒しても、あまりお金にならないから逃げようぜ。
サーベルタイガー		843	500	24~48	200		地上		キティタイガーと違い、なかなか倒しがいのある奴だ。北半球ではわりとよく出現。
バンパイア		1200	2000	76~152	156	マヒ	地下	炎	魔法は使うわマヒはさせるわ、小さいわりに強力な敵。ある所ではボスとして登場。
ガーゴイル		132	80	12~24	80		地下		一匹一匹は取るに足らないキャラなのだが、集団だとちょっと怖いなあ……。
ホーンドデヴィル		387	387	10~20	94		地下		魔法を使えるので、ガーゴイルよりは強いかな。でもその分、戦利品はビッグ。
アースエレメント		1536	768	66~132	288		地下	炎	宝箱を見つけて喜んでいると突然現われたりする。出現する所を確認しておこう。
ファイアー		1620	800	50~100	276		地下	冷気	アースエレメントは寒い所に、ファイアーは暑い所にいる。違いはそれくらい。
ホワイトドラゴン		1701	2000	53~106	200	冷気	地下	稲妻・炎	ドラゴンの中では最初に出てくる。氷の洞窟などで出現し、ふぶきを吹きつける。
レッドドラゴン		2904	4000	75~150	248	炎	地下	冷気・毒・石	ホワイトの逆で、炎のドラゴンなのだ。こっちの方がちょっと強いが弱点も多い。
ドラゴンゾンビ		2331	999	56~112	268	マヒ	地下	炎	アンデッドのドラゴン。なかなかしつこい攻撃をしてくるのだ。マヒには注意!!
グリーンスライム		84	20	1~2	24	毒	地下	冷気・炎	RPGの定番!? 攻撃力は微々たるものなのだけれど、防御力だけはバツグンだぞ。
グレイウーズ		255	70	30~60	76		地下	稲妻	スライムじゃないので、攻撃はしやすい。そのかわりパワーは大きくなってるぞ。

ブラックプリン 1101

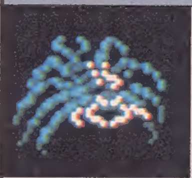


900 / 49~98 / 156 / 毒

地下　炎

通常の攻撃、毒による攻撃ともに脅威。気付くと誰か死んでいたりするのだ。

ブラックウィドウ 30



8 / 10~20 / 28

地下

グリームスライムによく似た敵だ。弱点はないが、魔法は効くので地道に倒そう。

タランチュラ 141



50 / 5~10 / 64 / 毒

地下

暗がりを好む毒グモ。時には地上に出ることもあるぞ。毒さえ受けなければ楽勝だ。

マンティコア 1317



650 / 22~44 / 164

地下

背中に翼を背負ったライオン、という感じだね。特殊な魔法をかけてくるぞっ!!

スフィンクス 1160



1160 / 23~46 / 228

地下

砂漠にいるべきキャラクターなのかな。魔法は使わないので、HPのわりには楽。

バレッテ 1428



300 / 60~120 / 256

地上

体中が硬い甲羅で覆われているので、防御力がすごい。砂漠で多く出現する。

デザートバレッテ 2610

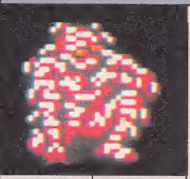


1 / 98~196 / 352

地上

バレッテと同様に砂漠付近で登場する。倒して得られるお金はたったの1ギル!!

マミー 300

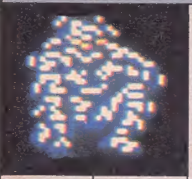


300 / 30~60 / 80 / 眠り

地下　炎

体に包帯を巻きつけた、ミイラ男はアンデッドの仲間。炎の魔法で焼きつくせっ!!

キングマミー 984



1000 / 43~86 / 188 / 眠り

地下　炎

マミーよりは、はるかに強い。眠らそうとしてくるので、その前に眠っちゃえ!?

コカトリス 186



200 / 1~2 / 50 / 石

地下

どう見てもザコキャラタイプの敵なんだけど、油断してると石にされちゃうぞ。

ピロリスク 423

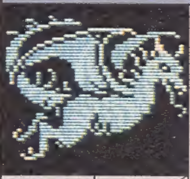


500 / 20~40 / 44

地下　冷気

たぶんコカトリスより強い。変な魔法をかけられる前に倒すこと。炎には強い。

ワイバーン 1173



50 / 30~60 / 212 / 毒

地上

毒を持ったドラゴン。北半球にしか出現しないぞ。お金を持ってないのが難点?

ウィルム 1218



502 / 40~80 / 260

地下

このクラスの敵ぐらいになると、ちょっとひとりでは手に負えない。掩護射撃だっ。

ピラニア 240



20 / 22~44 / 92

川　稲妻

川の中の敵では、コイツが一番多く出てくる。しかし、決してザコではないのだ。

クロコダイル 816



900 / 42~84 / 182

川　稲妻

ピラニアよりは強いが、倒したときに手に入る経験値とお金はかなり魅力的だぜ。

ホワイトダイル 1890



2000 / 56~112 / 142

川　稲妻

ほとんど出現しない伝説の白ワニなのだ。経験値もお金もたんまり持ってるぞ。

オチュー 1124



102 / 20~40 / 208 / 毒

川　稲妻

名前も姿もかなりこっけい。火星人の想像図みたいだけど、けっこう強いのだ。

ネオチュー 3189



500 / 35~70 / 344 / 毒

塔

パワーアップしたオチュー。こいつはダンジョンや塔などで出現しやすいようだ。

ヒドラ 915

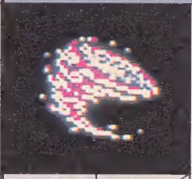


150 / 30~60 / 212

川

ドラゴンの一種。首がたくさんあるだけに攻撃回数が多く、攻撃力が大きいのだ。

エアエレメンタル 1614



807 / 53~106 / 358

塔

ゲーム後半で登場する。経験値が欲しくないのならば、逃げ回ったほうがりこうだ。

キメラ 2064



2500 / 30~60 / 300

塔　冷気

種別はドラゴンになるのかな。金ピカなだけあって、さすがにお金持ちなのだ。

ピスコディーモン 276



300 / 30~60 / 84

地下

海底神殿では、こいつに悩まされるだろう。魔法は稲妻ぐらいしか効かないのだ。

マインドフレイア 822



99 / 1~2 / 112 / 死

塔

こいつはコワイ。ときどきデスの魔法を使ってくるのだ。味方の突然死にア然。

クレイジーホース 63



15 / 10~20 / 64

地上

出現する場所が少ないので、対面しないということもあるかな。そんなに強くない。

ファイナルファンタジー



攻略マニュアルPART 2

ファミコン通信1月8・22日合併号とじこみスペシャル